

# Od gier wideo do światów wirtualnych



## Sidey Myoo

Od 2007 pseudonim naukowy prof. dr hab. Michała Ostrowskiego, filozofa i teoretyka sztuki, pracownika UJ oraz ASP w Krakowie. Interesuje się teorią sztuki, głównie sztuką współczesną, w tym elektroniczną. Od 2003 zajmuje się również filozofią sieci i ontoelektroniką. W 2007 roku powołał Academia Electronica – niezinstytucjonalizowaną uczelnię, działającą na wzór uniwersytecki w środowisku elektronicznym *Second Life*. [www.sideymyoo.art.pl](http://www.sideymyoo.art.pl) [www.academia-electronica.net](http://www.academia-electronica.net) [michal.ostrowski@uj.edu.pl](mailto:michal.ostrowski@uj.edu.pl)

Sieć traktujemy na ogół jako przestrzeń wtórną w stosunku do tego, co nazywamy rzeczywistością. Wystarczy jednak rzut oka na to, jak ludzie traktują zdobyte techniki, by zdać sobie sprawę, że nie są one już jedynie dodatkiem do zewnętrznego świata. Wprost przeciwnie, niejednokrotnie czynią one życie człowieka przyjemniejszym czy bardziej kolorowym, a przez to – bardziej atrakcyjnym.

Słowa kluczowe: immersja, informacja, komunikacja, Oculus Rift, światy wirtualne

Współczesny futurolog **Ray Kurzweil** w książce *Nadchodzi Osobliwość*. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii napisał, że rzeczywistość wirtualna, w coraz większym stopniu przynależąca do naszej codzienności, umacnia swoje znaczenie jako sfera dla wiarygodnego doświadczenia: komunikacji, codziennej aktywności, odczuwania. W nawiązaniu do Kurzweila warto zastanowić się, dlaczego światy 3D miałyby być tymi wybranymi wśród tak wielu różnych form, jakie wypełniają sieć. Odpowiadając na powyższe pytanie, można wskazać na dwie kwestie i jeden fenomen.



## Transfer człowieka do wirtualnego świata

Pierwsza kwestia związana jest z rozwojem technologii – procesem bezsprzecznie zauważalnym i stale nabierającym tempa. Zacznijmy od tego, że w ostatnich latach rośnie „przywiązywanie” do różnego typu urządzeń i interfejsów, które stały się wydajne i zadowalające pod względem sprawności działania. To z kolei spowodowało, że coraz częściej i szerzej pośredniczą one w realizacji życiowych potrzeb. Obecnie

widok osób wpatrzonych w wyświetlacz smartfona, np. w środkach komunikacji, jest całkiem zwyczajny. Nierzadko na twarzy takich osób pojawia się uśmiech, tak jakby zapomniały one o otaczającym je fizycznym (realnym) świecie. Sytuacja taka stwarza wrażenie, że to, co się dzieje wokół nich w świecie fizycznym (realnym), nie ma dla nich większego znaczenia, gdyż to, co najważniejsze, rozgrywa się dzięki obecności w sieci. Po pierwsze więc chodzi o wydajną i angażującą użytkownika technologię.

Druga kwestia dotyczy natury ludzkiego postrzegania, co wiąże się z rzeczywistością, w jakiej człowiek żyje (w tzw. realu, skrót: rl), czyli trójwymiarowością (z uwzględnieniem czwartego wymiaru, jakim jest czas). Grafika 3D to właśnie trzy wymiary, czyli najbliższa człowiekowi przestrzeń. Tyle że ta wirtualna przestrzeń, choć wyświetlana na płaskich wyświetlaczach, jest tak przekonująca, że osobom używającym interfejsów, zwłaszcza takich jak np. Oculus Rift, zdarza się na chwilę odchylić urządzenie, by upewnić się, czy istnieje coś bardziej realnego niż świat wirtualny. W ten sposób taka osoba potwierdza, że przestrzeń wirtualna jest bardzo przekonująca, a wręcz narzucająca się. Opisany przykład pokazuje, że różnice między rzeczywistością wirtualną i fizyczną (realną) mogą się zacierać. Jak pisze Sherry Turkle w słynnej książce *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*, symulacja może stać się niemożliwa do odróżnienia od rzeczywistości fizycznej (realnej). Po drugie więc chodzi o człowieka chętnego do poszukiwania wrażeń także lub przede wszystkim w rzeczywistości wirtualnej.



**RAYMOND KURZWEIL:** (ur. 1948): informatyk, pisarz i futurolog. Propagator idei transhumanizmu, czyli ruchu intelektualnego wskazującego na możliwość i potrzebę wykorzystania techniki w celu polepszenia ludzkiej kondycji. Jest autorem książek na temat sztucznej inteligencji i technologicznej osobowości.

Warto  
przeczytać:

- I. Bondecka-Krzykowska, *Z zagadnień ontologicznych informatyki*, Poznań 2016.
- J. Gurczyński, *Czym jest wirtualność. Matrix jako model rzeczywistości wirtualnej*, Lublin 2013.
- M. Hetmański, *Świat informacji*, Warszawa 2015.
- R. Kurzweil, *Nadchodzi Osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, Warszawa 2013.



### Zacieranie się granic

Fenomen, na który koniecznie trzeba zwrócić uwagę, to zjawisko immersji, czyli zanurzenia np. w świat gier wideo. Głęboka immersja powstaje w przypadku długotrwałego przebywania w rzeczywistości wirtualnej, zwłaszcza przy zastosowaniu odcinających od rl immersyjnych urządzeń, takich jak wspomniany Oculus. Wejście do świata jakiejś gry może stwarzać wrażenie przeniesienia się do niego, umysł może się zatracić, wręcz zapomnieć o świecie fizycznym (realnym). Zdarza się, że efekt ten działa nawet wtedy, gdy osoba przebywając w rl, mentalnie jest w takim stopniu zaangażowana w grę wideo, że wciąż

o niej myśli, oczekując na zalogowanie – powrót do świata gry. To właśnie jest działanie immersji, które zatrzymuje umysł w danym miejscu w sieci lub w grze wideo, bez wątplenia kusząc prawdziwymi przeżyciami, emocjami, ekscytując doświadczeniem nowości wynikającej z doznawanych wrażeń lub możliwości spotkania kogoś interesującego. Poddanie się tej magnetycznej sile, którą można wyobrazić sobie jako wciągający wir, może sprawić – jak pisze Naomi S. Baron w książce *Always On. Language in an Online and Mobile World* – że:

„jeśli spędzamy więcej czasu, komunikując się wirtualnie niż

face to face, wzmacniamy nasze słabsze związki [wirtualne], a silne [realne], słabną.

Wyobraźmy sobie gracza wideo, który posiada na głowie urządzenie HMD (Head-Mounted Display), w ręce trzyma kontroler (choć zapewne możemy już oczekiwać kontrolerów biologicznych, opartych o technologię EEG), i że jego intencjonalność jest całkowicie przekierowana do świata gry lub świata wirtualnego podobnego do gry. Przykład ten nie musi zresztą dotyczyć wyrafinowanych sytuacji, takich jakie stwarzają np. gry wideo; wystarczy wspomnieć choćby o kilkugodzinnym przesiadywaniu na Facebooku,



w dwóch rzeczywistościach. Jak pisze Derrick de Kerckhove w książce *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*:

» Ponieważ coraz łatwiej jest ludziom doznać prawdziwej obecności w wirtualnym otoczeniu, jest wielce prawdopodobne, że wkrótce przeniosą część swoich zajęć z „przestrzeni rzeczywistej” do środowisk wirtualnych.

### Wstęp do wielkich zmian

Dzisiaj warto rozważyć zyski i straty wynikające z tego, że ktoś decyduje się na poważne wejście w nową grę lub solidne zaistnienie na jakimś portalu. Widziałem wiele osób, dla których otwarły się w takich sytuacjach nowe możliwości, a ich życie stało się bogatsze o nowe doświadczenia. Ale miałem także kontakt z osobami, których życie w danym okresie potoczyło się nie tak, jakby sobie tego życzyli, gdyż ich zaangażowanie w sieć było tak wielkie, że degradowało ich codzienność w rl. Zmierzam do tego, że uwzględniając rozwój technologii oraz zaangażowanie w nią człowieka, trzeba zdawać sobie sprawę z czasowych, zawodowych i emocjonalnych konsekwencji, jakie one niosą. Obecnie o smartfonach i laptopach nie można mówić jedynie w kategoriach zwykłych urządzeń użytkowych, ponieważ są to interfejsy, często oferujące treści bardziej obiecujące niż te, które spotkać można w rl. Uważam, że zmierzamy ku czasom, w których zapośredniczenie będzie bardziej radykalne niż dotychczasowe, a światy wirtualne będą oferowały wiele atrakcji nieznanych w świecie fizycznym. Przebywanie w tych światach będzie dla jednych potrzebą zawodową, a dla innych zwykłym spędzaniem wolnego czasu – światy te będą na tyle obiektywne i powszechnie akceptowane, że staną się rodzajem rzeczywistości, w której ludzie będą prawdziwie doznawać i przeżywać swój czas. ■

ciągłej aktywności na Snapchacie lub Twitterze albo na innych forach – to zimmersjonowanie.

Postawmy pytanie – co takiego tkwi w światach wirtualnych, że immersja potrafi tak silnie wpływać na wybory dokonywane nie tylko w nich, ale i w świecie fizycznym (realnym)? Chodzi o sytuacje, gdy świadomie lub nieświadomie osoby decydują się, przynajmniej na jakiś czas (np. na kilka tygodni), przejść do świata wirtualnego i tym samym oderwać się od rl. Podchodzę z uwagą i szacunkiem do tego typu wyborów, zwłaszcza jeśli zharmonizowanie między obydwoma rzeczywistościami daje pozytywny efekt. Zapadnię-

cie na dłuższy czas w jeden z wirtualnych światów dla własnej, bezinteresownej przyjemności może w oczywisty sposób przynieść negatywne skutki, wynikające z braku zainteresowania i degradacji spraw pozostawionych w rl.

Jestem przekonany, że w przyszłości zanurzenie w rzeczywistość wirtualną będzie inaczej interpretowane, być może wiążąc się będzie z codzienną aktywnością w sposób konwencjonalny, oddzielając przy tym jeden świat od drugiego. Najpewniej będziemy mieć jeszcze większy niż dzisiaj dostęp do jeszcze bardziej ekscytujących światów wirtualnych wraz z idącą za tym koniecznością funkcjonowania

### Pytania do tekstu

1. Czy zgadzasz się z poglądem, że rzeczywistość fizyczna i rzeczywistość wirtualna mogą się zaciierać?
2. Czy według Ciebie całkowite zapadnięcie się w wirtualną rzeczywistość ma wyłącznie negatywne skutki?
3. Czy zgadzasz się z poglądem, że w najbliższej przyszłości będziemy funkcjonować na skraju dwóch światów: realnego i wirtualnego?